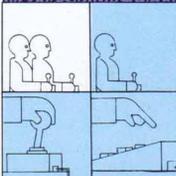


ARCADE-AVENTURE



WARLOCK : au service du Mal...



Une fois n'est pas coutume,
utilisons nos forces démoniaques
contre celles du Bien :
tout un programme...

Laurence Le Gentil



Vous, le maître du monde, vous voici à l'aube de la défaite... Et quelle cruelle défaite que la vôtre, pensez donc, ce n'est même pas à cause d'un être plus vil que vous que vous la devez, mais tout simplement aux forces du Bien, votre pire ennemi : ce magicien blanc qui incarne une force redoutable. Retranché dans votre château des ténèbres, vous élaborez un plan de défense. Nul doute qu'avec votre connaissance des lieux, vous ne puissiez déjouer les pièges que cet infâme messie du Bien a tendus un peu partout. Et puis, vous savez que vous pouvez compter sur vos pouvoirs magiques et sur vos fidèles serviteurs, monstres, vampires de tous acabit pour vous donner un sérieux coup de

main en remettant un peu d'ordre dans votre demeure. A moins que...

... Cruelle déception

Alors que votre vengeance commence à prendre forme, vous vous apercevez avec horreur que le magicien blanc a soudoyé quelques uns de vos meilleurs guerriers du Mal afin qu'ils viennent grossir les armées de la lumière, lancées contre vous. Que faire? Vous ne pouvez plus accorder votre confiance à quiconque. Il va donc vous falloir réunir toutes vos forces, votre énergie et votre ruse pour sortir vainqueur de cette terrible lutte. Mais en attendant le moment sacré du combat final, vous

opposant au magicien blanc, (si toutefois vous surviviez aux attaques de ses guerriers...), vous allez devoir anéantir son armée et découvrir le quartier général de votre ennemi. En cette seconde précise, vous vous mordez les doigts d'avoir fait construire ce château de l'ombre car, pour l'instant, c'est vous la proie captive de ce labyrinthe diabolique...

Plantons le décor

Une salle tout en pierre, un sol dallé, quelques meurtrières au dessous desquelles sont sculptées d'étranges têtes de morts, un ou deux porches, une solide porte cadenasée, deux trappes

et un muret central vous empêchant de gagner l'autre extrémité de la pièce, vous voici dans l'une des très nombreuses cellules du château.

Au fond, une fiole contenant un liquide coloré violet, vert ou rouge, et vous, le sorcier, tout de rouge vêtu.

Au dessous de la salle visualisée en 3-D, vous remarquez à gauche, la réplique exacte de votre personnage, accompagnée du chiffre 3. Ça, c'est quand tout va bien, et que vous possédez encore toutes vos vies...

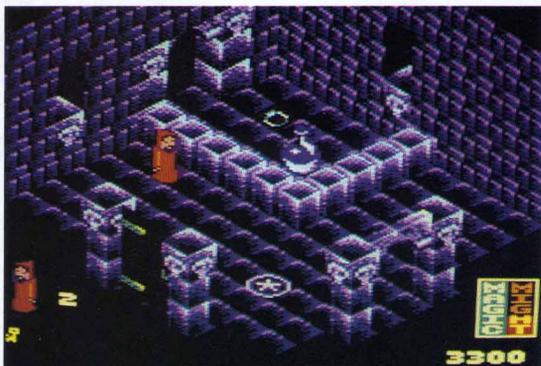
Bien sûr, ce petit écran de contrôle vous permettra aussi de savoir si vous êtes en possession de quelques pouvoirs surnaturels ainsi que de clés(s).

L'indicateur de vies sera représenté sous la forme avec laquelle vous évoluerez lors de vos transformations. A droite de la salle, ce sont cette fois vos forces et vos pouvoirs magiques qui seront quantifiés sur une échelle verticale : lorsque les indicateurs atteindront le bas, vous perdrez une vie... Juste au dessous, mais cela n'apparaît pas au départ, se situe votre compteur de points. Il s'incrémentera dès que vous ferez une victime ou parviendrez à récupérer quelque objet précieux.

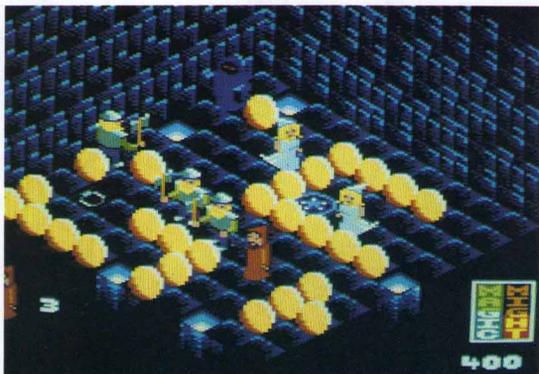
Et le temps dans tout cela ? Rassurez-vous, vous ne faites pas une course contre la montre...

En outre, vous pourrez effectuer des pauses en activant tout simplement une touche. En effet, ce jeu peut, au choix, être joué avec le joystick (directions définissables) ou bien à l'aide de touches, elles aussi définies selon vos désirs.

Enfin, sachez que pour saisir un objet situé sur votre chemin, il suffira de marcher droit dessus...



En avant pour l'exploration des lieux.



Vous devez surtout éviter le Bien.



Même une pomme est bien gardée !



Certains blocs sont destructibles, trouvez-les.

Première tentative

Maintenant que vous êtes en possession des bases élémentaires du jeu, vous voilà parti en quête de la gloire. Pour le départ, une solution peu risquée s'impose, dirigez-vous donc vers ce porche dépourvu de porte de chêne, cela semble moins hasardeux que la trappe... Hum, ça s'annonce plutôt bien, car voici que devant vous se trouve une belle clé en or, vous vous en saisissez mais hélas, elle cachait un individu vêtu de violet, un adversaire qui ne vous laisse même pas le temps de rebrousser chemin et vous assène de terribles coups qui ont pour conséquence la perte d'une vie... Vous vous dites que ce n'est pas bien grave et que vous allez tenter de prendre un autre chemin, mais vous êtes à peine ressuscité que vous vous retrouvez encore nez à nez avec votre farouche adversaire, dans la salle de la clé... Eh bien mon grand ! Il va falloir se ressaisir en optant soit pour le demi-tour, soit pour la bagarre... Ca y est, vous voici sorti des griffes de cet être, main-

tenant il faudra progresser bien plus sérieusement. En possession de la première clé, vous avez le choix entre la trappe de la première salle, ou la sortie par la grande porte. Pour vous faire la main à la lutte et avoir un aperçu des dangereuses caricatures que vous serez amené à rencontrer tout au long de la partie, empruntez plutôt, pendant quelques vies, la trappe. Plus vous en tuez, plus il en revient, mais regardez votre compteur de points : vous voyez, ça commence à payer... Bien sûr si vous voulez faire un high-score, ne restez pas dans cette salle...

Passons aux choses sérieuses

Puisque vous connaissez la plupart de vos ennemis, nous allons maintenant poursuivre notre périple. Vous vous souvenez de cette clé découverte dans la seconde salle, utilisez-la pour franchir la grande porte et en route pour la grande aventure... Mais voici déjà que se offre à vous une tête de veau

servie sur une assiette, de quoi faire le plein de forces et de magie avant de s'attaquer à la prochaine proie. A la sortie du corridor, vous débouchez dans un sinistre réduit, décoré de funestes statues, mais, pour vous qui êtes à l'origine de cette construction, pas d'angoisse, il suffit de partir à droite afin de regagner le cloître. Et, bonne surprise, vous êtes revenu dans la première salle, mais de l'autre côté du muret. Et maintenant, transformons nous...

Là, vous pouvez enfin ingurgiter le contenu de la fiole magique. Puisqu'il en existe de trois couleurs, elles possèdent chacune un pouvoir différent. La première, la rouge, vous permet de vous transformer en magicien rouge et de régénérer vos forces, (pour la première fiole, aucune transformation n'aura lieu puisque vous êtes par défaut ce magicien dès le début du jeu). La seconde, la verte, vous transformera en lutin en vous procurant le pouvoir de faire disparaître vos ennemis (pouvoir de faible durée). Cette transformation pourra avoir lieu dès le



Les têtes de sangliers sont bonnes à croquer.



Méfiez-vous des ombres...

MEMENTO

JEU	:	joystick ou clavier (redéfinissables tous les deux)
DROITE/GAUCHE	:	à définir
HAUT/BAS	:	à définir
TRANSFORMATION	:	boire le contenu d'une fiole
RAMASSER OBJET	:	marcher dessus
TUER UN ENNEMI	:	bouton de tir ou touche redéfinie
GAGNER DES FORCES	:	passer sur les aliments
UTILISER UN POUVOIR	:	appuyer sur le zap (défini avant)

début du jeu. Quant à la dernière, c'est sous la forme d'un troll armé d'une sorte de crucifix qu'elle vous transformera. Vos forces s'accroîtront, vous deviendrez quasi invincible et n'aurez plus besoin de vous servir du bouton de tir face à vos ennemis. Lors de grands dangers, vous pourrez aussi sauter par dessus un muret pour échapper à une vile créature de la lumière. Mais ce pouvoir ne pourra être utilisé qu'une seule et unique fois : n'en usez pas à tort et à travers...

L'exploration continue

Paré de nombreux pouvoirs magiques, vous allez poursuivre votre quête du pouvoir en tentant d'explorer de nouvelles salles. Pour l'instant, vous en connaissez un maximum de huit : vous êtes encore bien loin du but... Pour en découvrir davantage, positionnez-vous sur la trappe près de la fiole et hop ! Impressionnante cette salle : elle ne semble constituée que de gros cubes infranchissables. Avant d'utiliser un quelconque pouvoir, essayez de les détruire : vous voyez, ce n'était pas bien méchant comme obstacle... Observez bien chaque élément du décor, analysez les différents obstacles, cherchez toutes les issues possibles et lancez-vous.

Au besoin, n'hésitez surtout pas à marquer un temps de pause et procurez-vous de quoi dresser un plan des lieux traversés. Sachez qu'en général lorsque l'on arrive d'une pièce par une trappe munie d'une boucle, on peut la regagner par la trappe en forme d'étoile.

Conseils pour aller chatouiller le high

score. Dorénavant, vous êtes paré pour la victoire, alors pourquoi ne pas tenter de dépasser les scores de vos copains ? Pour ce faire, j'ai pour ma part constaté qu'il était bien plus efficace de déambuler dans la peau d'un troll que dans celle d'un sorcier (wizard) ou d'un lutin (goblin). Par conséquent, dès le début du parcours, il faut observer la couleur de la fiole au magique contenu. Verte, rouge, mouais... Moi je préfère passer mon chemin... Violette ? Alors là les amis, à vous le high score... En outre, avec un bon troll bien entraîné, un plan minutieusement dressé, vous allez découvrir de très nombreuses salles. A partir de la vingt-cinquième, la lumière va s'estomper, aussi sera-t-il moins aisé de discerner trappes, fioles, ennemis etc. Lors de votre arrivée dans la trente-deuxième, vous allez découvrir des chauves-souris : prudence car c'est dans cette salle que l'on peut à nouveau subir

une transformation... Au fait pour le high score, j'en suis à 60900 : en espérant qu'avec nos conseils vous améliorerez ce modeste résultat... Quant à la lutte avec le magicien blanc, ce sera à vous de la découvrir (et de nous raconter...).

Un piège à éviter

Tout au début, vous pouvez emprunter une trappe qui vous mène dans une salle peuplée de nombreux combattants de la lumière, une seconde trappe vous donne accès à une voie sans issue mais dans laquelle vous découvrirez parfois une potion magique.

Soyez très prudent si vous entrez dans cette salle car parfois, vous y serez transformé en grenouille bleue et votre ennemi rira aux éclats avant de vous donner la mort... Snif...



Ne faiblissez pas, telle est la devise.